

VIRTUAL BOY

VUE-VIMJ-JPN

とりまけいめいし
取扱説明書

インスマウスの館

INSMOUSE

I'MAX

使用上の注意

このたびは、孫アイマックスのバーチャルボーイ専用カートリッジ「インスマウスの館」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。

まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえで、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

目次

ゲームを始める前に 3

- パーチャルボーイの図解

「インスマウスの館」の物語 7

コントローラー各部の名称と操作方法 9

これが「インスマウスの館」だ…ノ 11

- プレイヤーの役割 ● ゲームのルール ● ゲームの流れ

ゲームの遊び方 15

- ゲームの進め方 ● ゲームオーバーについて ● マルチエンディングについて
- プレイ画面での操作方法 ● オートマッピング機能(全種マップ)画面の切り方
- 連続操作の方法

アドバイス 23

- ワンポイントアドバイス ● アイテムについて ● モンスターについて ● メモ



ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に必ず次のような調整をおこなってください。

- バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面があらわれます。
- STARTボタンを押すと「目の調整画面」に切り替わります。
各調整はこの画面を見ながらおこないます。



■目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の輪に
バーチャルボーイ内部の表示装
置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅
調整ダイヤル」をまわし、画面のとすみにある
マークが見える状態にあわせてください。



このように4すみのマークが見えるよ
うに調整してください。



すべてのマーク全てが見えない場合もありますが、
3つ見えていればゲームに支障はありません。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

Attention

ゲームを始める前に

■オートマティックポーズ機能について

- ハーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。
- 調整画面で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L+ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFを選び、STARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。



「インスマウスの館」は電源を入れた後、約20分おきにオートマテックポーズ機能が働き、ポーズ(一時中止)状態となります。適度な休憩を取り、目や体を休めてください。STARTボタンを押すと、ゲームを再開できます。

AUTO PAUSE

長時間の連続プレイは、目の疲れや集中力の低下を招きます。
おやすみの時間です。

ゲームに集中しすぎたときは、スタート
ボタンを押してみてください。

Story 「インスマウスの館」の物語

1921年、この島マサラニ、セツウ村のひとある夫婦が、
その日はすれこけの酒をさどづたな、「死者の森」に、うかがった。
そのあとの奥深く、ある「館」に一人の男が入るところから
この物語は始まる――

「やっとなつて来たー。」
彼は愛く、こつと返答して一軒の車を走つていた。
彼の車はしどろり、静かだ。ある日、同じ道にたどり着いた。
それはある「館」へ行き、一軒の車を待ち候ふ事だった。
今、まだ、その仕事は終わろうとしている。
しかし、男は苦んでしまったのだ。
高知な事を言ふと、いっさいの人間はたつたつて、
皮を剥いておける手ではない、ギリシア語で書かれた文字を読む。
「それが、死んでー。」
そこに書かれた文字によってもたらされるもの、真・富・名望…。
それゆえ、人々は「死者の森」を平に入れようとする、
まるで、花火堂に舞うる群のようこー。



コントローラー各部の名称と操作

トリガーボタン

(前面にあります。)

● 狙いの通称。

(弾が1の状態でない、装填できません。)

● 「F.A.O.C.」や「O.P.D.」入力画面で入力した
アルファベットを射撃できます。

十字ボタン

- ↑前進
- ↓後退
- ←右を向く
- →左を向く

SELECTボタン

● 画面全体マップの表示替え。

STARTボタン

- ゲームの開始。
- オートマティックボースの解除。

電源スイッチ





トリガーボタン

※前面にあります。

- 銃の発射。
- PASS WORD入力画面でアルファベットを入力します。

スタートボタン

- 設定メニュー移動。

Aボタン

- 普通操作で使います。

Bボタン

- 特殊操作で使います。
- 特殊操作に関しては、記号を参照してください。

■プレイヤーの目的

「インスマウスの館」に閉じ込められたあなたの目的は、「館」から無事脱出する事です。

そのためには「タゴンの鍵」と呼ばれるアイテムを手に入れなければいけません。

この「館」の中で、あとはいどんな「怪物」と出会うのでしょうか?



How to Play

これが「インスマウスの館」だ…!

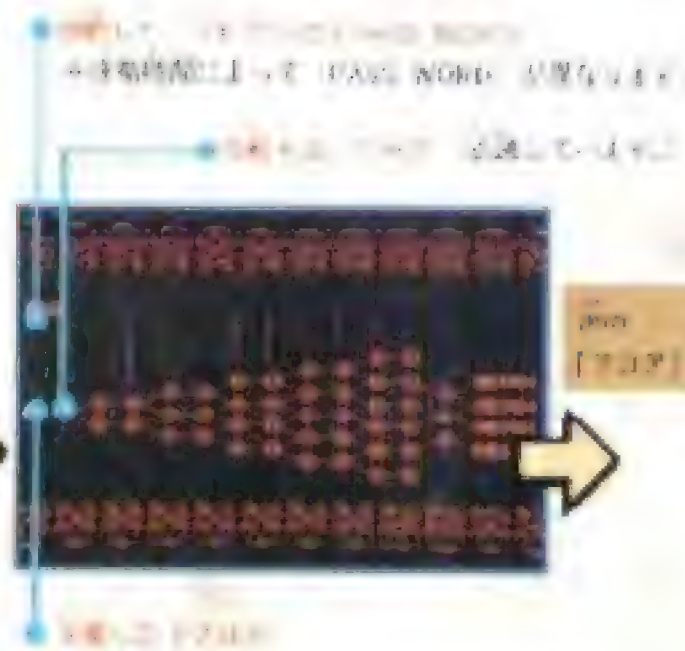
■ゲームの流れ

電源を入れると、1の画面になります。

STARTボタンを押していくと、タイトル画面が表示されます。

1



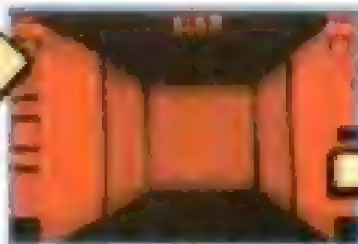


How Play

ゲームの遊び方

■ゲームの始め方

- ・新しくゲームを始める場合は、「THE NEW GAME」を選択してください。

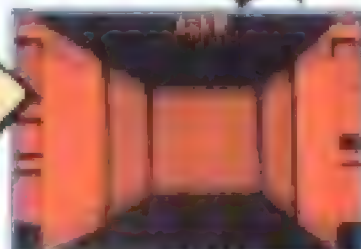


THE NEW GAME



- ・「PASSWORD」はゲーム開始時に押してしまっても、無効処理はできません。メモ等に書き残しておきましょう。

- 続きからゲームを始める場合には「PAUSE WORD」を選択後、文字を入力してください。



次の「フロア」へ

メニューで選択



「PAUSE WORD」ボタンで決定
(「PAUSE WORD」ボタンで自動的に決定)



「PAUSE WORD」ボタンでゲーム開始
(「PAUSE WORD」ボタンで自動的に決定)

How Play

ゲームの遊び方

■ゲームについて

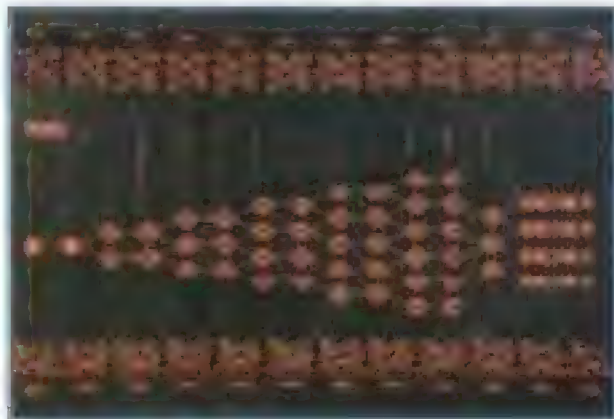
- ゲームオーバーになると現在最着中のフロアの「PASS 出口」が表示され、タイトル画面へと戻ります。



- 表示される「PASS 出口」は、ゲームオーバーになった「フロア」からの戻り、または別の「PASS 出口」を入り口として使った、前回のゲームオーバーになった「フロア」の「PASS 出口」は表示されません。

■マルチエンディングについて

- ・「インスマウスお館」で、プレイヤーの攻略した時間によってゲームの結末が変わります。さて、あなたはどんな結末を体験するのでしょうか？



How to Play

ゲームの遊び方

■プレイ画面での操作方法

マコア退出のボタン情報 各フロアに設置されている情報表示板をご覧ください

緊急出口
緑に色付けされている
出口

避難誘導表示
各フロアに設置されている
表示板

出口の位置
この図で出口の位置が
わかります。



エレベーターマシーン
各フロアに設置されている
マシーン

ドアノブ

ドアノブ

もし 音が鳴ると、避難します。

もし 音が鳴ると、避難します。



Introduction



Introduction



Introduction

Introduction

Introduction



Introduction

Introduction

How to Play

ゲームの遊び方

■オートマッピング機能(全体マップ)画面

●プレイヤーの現在位置

●プレイヤーの移動方向

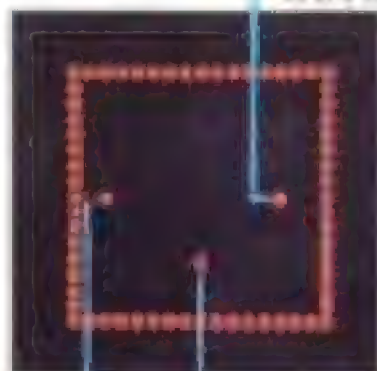
●プレイヤーの移動範囲

(この範囲が
おのれは知れません)

オートマップ(白)をみると
おのれの位置がわかるので
おのれは知れません



●プレイヤーの移動範囲



●プレイヤーの移動範囲

オートマップ(白)をみると
おのれの位置がわかるので
おのれは知れません

おのれの位置がわかるので、オートマップ(白)をみると「おのれ」の位置がわかるのでおのれは知れません。

■特殊操作方法について

- 全体マップ画面でA、Bボタンを同時に押すと、目的軸・ヒント調整画面になります。

また、STARTボタンでもとに戻ります。

- L、Rトリガー+SELECTボタン+STARTボタン+Aボタン+Bボタンを同時に押すとリセットボタンの代わりになります。

また、スタートボタン・トリガーに替えては、D-padも利用していただけます。



アドバイス

■ワンポイントアドバイス

「インスマウスの館」には性格「インスマウス」だけでなく、いろいろな個性があります。そのつちの個性づかをご紹介しましょう。

「インスマウス」の個性

「館」を探索するに、壁や扉に当たるとの事もあります。一瞬の足止め、そこに「インスマウス」がーなると事。

突然「インスマウス」の攻撃が…!

「インスマウス」の攻撃パターン

性格「インスマウス」は非常に危険な相手です。攻撃をすることで必ずはけががつかない、いつか倒されてしまいます。ですから、「インスマウス」の攻撃や逃げ方などを観察しておきましょう。相手のしつとつかをきき、素早くに脱出方法をのぞいておきましょう。



「インスタンス」の仕組み

「インスタンス」には様々な種類があります。種類によって、制作時の手順が異なります。「インスタンス」の特徴を知ると、作業の効率が向上します。

- ① 作業の効率化
- ② 作業の統一



図1：インスタンスの仕組み

■アイテムについて



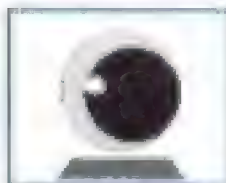
● 2013年10月

高野の道に上りてあり。因に上りて山頂より北に望み、

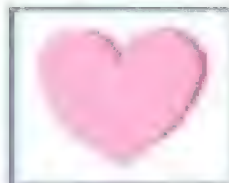


● 穴 = 2 (●)

各ブロックに1つずつあり、人によって全体マップに1つ、2つあるものの違いが、その場で見極めるようになっています。



ある場合には、このように、大抵して全地帯に於いて均等に開くと、アイランドと陸地の割合が変化されることになる。



● ライフアイテム

プレイヤーの「ライフ」を1つ回復します。
プレイヤーのHPが0になっている状態で、このアイテムを使うと、ゲームオーバーになります。

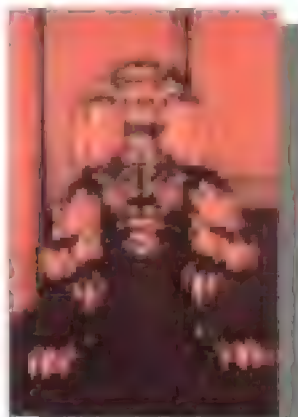


● 6xHP回復アイテム

現在のHPを6倍に回復します。
回復は、1回につき、1回の戦闘で最大2回までしか使えません。回復しないままHPが0になるとゲームオーバーになります。

■セプスターについて

「願」の中にはグトウルー神話に登場する怪物「インスマウス」が、あなたを待ち構えています。その怪物たちを少し紹介しましょう。





MEMO

メモ

●パスワードの記録に使用して下さい。





INSMOUSE

インスマウスは、インスマウス・エンタテインメント株式会社が
制作・配給する、インスマウス・エンタテインメント株式会社が
制作・配給する、インスマウス・エンタテインメント株式会社が

インスマウス・エンタテインメントは任天堂の商標です。

©1995 IMAX/BE TOP

株式会社アイマックス

〒144 東京都大田区荏原田7-28-11 ツキムラビル3階3号室 お問い合わせ電話番号03(3737)2227